

ADAPTASI SPASIAL PADA INTERIOR RUMAH TINGGAL PASCA GEMPA DI KASONGAN, BANTUL

Martino Dwi Nugroho*

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

May 27, 2006, was a somber day for the people living in Yogyakarta and Central Java Provinces. Sub-province of Bantul was the most severely hit by the earthquake happening early in the morning. Around 7.057 houses were sacked, including the craft village of Kasongan. Most Kasongan families now live in houses made available by domestic and foreign aids. They have lived in the new houses for two years. During this time, they have to make adjustments to the new environment. This research is intended to observe how families living at the village of Kajen, Kasongan, make adjustments and adapt to the new conditions living in new houses supplied through aids. This village is purposely chosen as the sample. The result of the investigation indicates that people of this village has to return the heat during the day, doing activities by using multi-purpose space and furniture.

Keywords : *interior, adaptation, adjustment.*

Hari Sabtu, tanggal 27 Mei 2006 merupakan hari yang suram bagi masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta dan sebagian Jawa Tengah. Saat itu, gempa bumi tektonik dengan kekuatan 5,9 pada skala Richter berlangsung kurang lebih pukul 05.55 WIB selama 57 detik mengguncang wilayah tersebut. Ribuan nyawa melayang, harta benda hilang dan banyak orang kehilangan pekerjaan. Tak terkecuali rumah. Ratusan rumah rusak bahkan hancur sehingga banyak warga kehilangan tempat tinggal.

Kabupaten Bantul merupakan daerah yang paling parah terkena bencana. Informasi menyebutkan sebanyak 7.057 rumah di daerah ini rubuh. Salah satu sentra wisata yang terkena dampak gempa cukup parah adalah Kasongan. Salah satu bantuan yang diterima oleh warga Kasongan adalah rumah atau tempat tinggal. Saat ini mereka sudah menempati rumah bantuan tersebut hampir dua tahun. Selama waktu tersebut mereka mengalami penyesuaian terhadap lingkungan yang baru. Penyesuaian diri ini

mengakibatkan perubahan pada diri seseorang tersebut atau seseorang akan merubah lingkungan huniannya sesuai dengan kebutuhannya. Perubahan tersebut dapat disebabkan karena tempat maupun lingkungan dari tempat tinggal sebelumnya. Menurut Sarwono (1992:48), kelebihan manusia dari makhluk hidup lainnya, adalah bahwa ia bisa mengubah kemanfaatan dari suatu stimulus sehingga dapat lebih memenuhi kebutuhannya sendiri. Tekanan-tekanan meningkatkan energi dalam dirinya sehingga ia harus mengadakan penyesuaian diri (coping behavior) atau menyesuaikan lingkungan untuk kondisi dirinya. Penyesuaian antara individu dengan lingkungan disebut adaptasi dan bila ada penyesuaian keadaan lingkungan untuk dirinya secara individu dinamai adjustment. Selanjutnya menurut Sarwono (1992:107-109), seseorang akan mempersepsikan lingkungannya kemungkinan melalui dua macam. Kemungkinan yang pertama adalah rangsangan-rangsangan yang dipersepsikan

*Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62 274 417219
e-mail: tino_di@yahoo.com

itu akan berada dalam batas-batas normal sehingga timbullah kondisi seimbang (homeostatis). Kemungkinan kedua adalah rangsangan-rangsangan itu berada di atas batas-batas optimal (overstimulation). Akibat kemungkinan yang kedua ini adalah stres dan manusia harus melakukan penyesuaian diri (coping behaviour).

Biasanya untuk mencapai kepuasan yang lebih tinggi pemakai ruang mengadakan modifikasi spasial sesuai dengan kebutuhan (Hester, 1975; Lang, 1974). Kepuasan pemakai ruang terutama dapat dinilai dari kesumpekan, suasana ruang terutama estetikanya yang di dapat lewat penampilan visual dan faktor sensori, simbol kepemilikan, ukuran serta bentuk ruang, tatanan furnitur dan aspek spasial, pencahayaan dan penghawaan (Heimstra, 1974; Porteous, 1977; Ching, 1987). Menurut Sarwono (1992:108-111), adaptasi adalah mengubah tingkah laku agar sesuai dengan lingkungan. Sebagai contoh pengemudi kendaraan membelokkan kendaraannya untuk menghindari lubang-lubang di jalan, sedangkan adjustment adalah mengubah lingkungan agar sesuai dengan tingkah laku. Lokasi Kasongan dipilih karena rumah masyarakat di Kasongan memiliki dua fungsi yaitu sebagai rumah tinggal dan tempat bekerja. Hal ini disebabkan oleh karena sebagian besar masyarakat Kasongan adalah perajin gerabah. Sehingga menarik untuk diteliti bagaimana kejelasan hubungan antara penyesuaian lingkungan, kebutuhan penghuni dan perilaku ditinjau dari aspek adaptasi dan adjustment pada setting yang baru, dalam hal ini rumah tinggal yang baru terkait dengan aktifitas mereka dalam memfungsikan dan menata ruang, baik sebagai rumah tinggal maupun tempat bekerja.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitik. Populasi penelitian ada di dukuh Kajen Kasongan dengan sampel RT 03 dan RT 04 yang ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Metoda analisis dengan cara verifikasi, dianalisis secara deskripsi kualitatif sehingga diperoleh

informasi tentang adaptasi penghuni akibat perubahan seting dalam hal penataan perabot, aktifitas dan tata kondisional. Bentuk data yang akan diambil dan pengolahannya berupa data kualitatif. Kemudian temuan-temuan tersebut diinterpretasikan menuju suatu kesimpulan peneliti.

Tinjauan Tentang Kasongan

Kasongan adalah nama daerah tujuan wisata di wilayah kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang terkenal karena hasil kerajinan gerabahnya. Tempat ini tepatnya terletak di daerah pedukuhan Kajen, desa Bangunjiwo, kecamatan Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, (~ S 7.846567° - E 110.344468°) sekitar 6 km dari Alun-alun Utara Yogyakarta ke arah Selatan.

Kasongan adalah salah satu nama wilayah desa pedukuhan Kajen, Kelurahan Bangunjiwo Kecamatan Kasihan Bantul yang sebagian besar penduduknya bermatapencaharian sebagai perajin keramik. Wilayah desa itu cukup kecil tetapi dikenal kalangan luas berkat potensi kerajinan keramik yang unik. Kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung, yang berpijak pada teori behavioristik, banyak didominasi oleh pengajar. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran melalui ceramah, dengan harapan peserta didik dapat memahaminya dan memberikan respon sesuai dengan materi yang diceramahkan. Dalam proses pembelajaran, pengajar banyak menggantung materi ajarnya pada buku-buku teks. Untuk



Gambar 1. Gerbang ke Sentra Industri Kasongan

mempermudah proses berlangsungnya pembelajaran, seringkali materi yang disampaikan oleh pengajar menyesuaikan dengan urutan isi buku teks yang menjadi buku acuan.

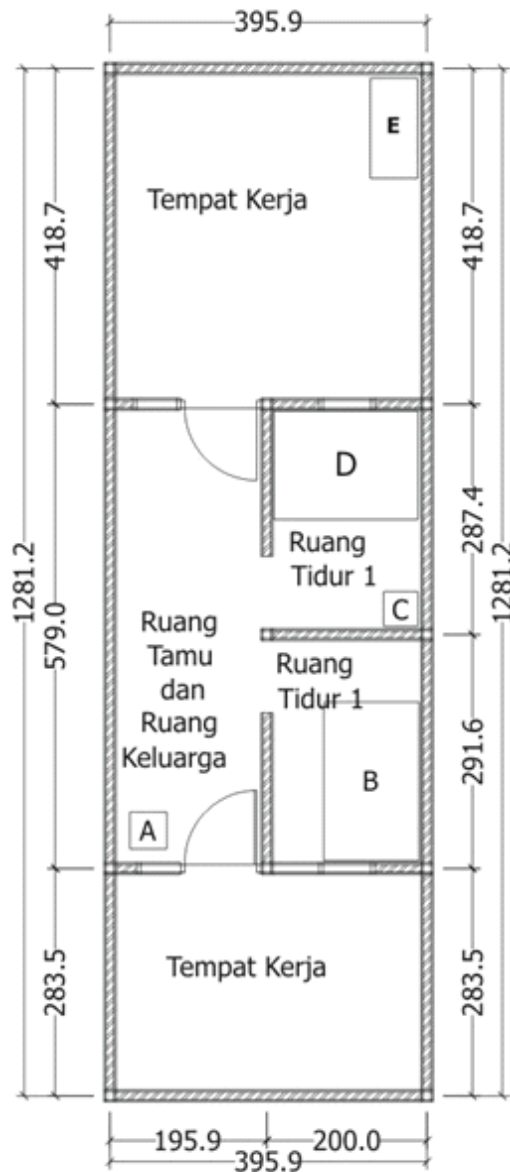
Berdasarkan cerita lisan yang berhasil dihimpun, nama Kasongan berhubungan erat dengan nama Kyai Song yang dianggap sebagai cikal bakal desa Kasongan (Gustami, 1985:19). Nama itu tampaknya ada hubungannya dengan tokoh Kyai Guru Kasongan yang bernama Ngabdur Raupi, seorang prajurit Pangeran Diponegoro yang meninggal di medan laga ketika melawan serdadu Belanda dalam upaya mempertahankan pesanggrahan Diponegoro di Gua Selarong. Sampai saat ini peninggalan berupa makam yang disebut makam Kyai Kasongan di wilayah itu masih dikeramatkan oleh masyarakat sekitar.

Sejak tahun 1971-1972, Desa Wisata Kasongan mengalami kemajuan cukup pesat. Sapto Hudoyo (seorang seniman besar Yogyakarta) membantu mengembangkan Desa Wisata Kasongan dengan membina masyarakatnya yang sebagian besar pengrajin untuk memberikan berbagai sentuhan seni dan komersil bagi desain kerajinan gerabah sehingga gerabah yang dihasilkan tidak menimbulkan kesan yang membosankan dan monoton, namun dapat memberikan nilai seni dan nilai ekonomi yang tinggi. Keramik Kasongan dikomersilkan dalam skala besar oleh Sahid Keramik sekitar tahun 1980 an (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kasongan>).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data disajikan dalam bentuk tabel yang terdiri dari analisis adaptasi dan analisis adjustment. Sampel penelitian terdiri dari sepuluh rumah kasus (RK).

Menurut Lantrip (1993:23-24), manusia butuh lingkungan ruang yang layak huni/pakai. Layak huni umumnya merujuk pada keadaan lingkungan yang nyaman untuk dihuni dan digunakan manusia. Sebenarnya, tidak ada standar definisi layak huni, oleh karena apa yang manusia butuhkan terutama pada lingkungannya untuk dianggap layak huni (habitable) haruslah memuaskan.



Gambar 2. Denah dan Layout salah satu Rumah Bantuan

KETERANGAN :

NO	KODE	JENIS PERABOT	DIMENSI	BAHAN
1	A	Rak TV	46 X 46 X 54	Kayu
2	B	Tempat Tidur	198 X 119X 45	Kayu
3	C	Almari	43 X 43 X 117	Plastik
4	D	Tempat Tidur	200 X 135 X 31	Kayu
5	E	Meja	125 X 59 X 69	Kayu

Tabel 1. Adaptasi

Rumah Kasus	Ruang	Aktifitas	Penataan Perabot (perilaku)	Penghawaan (perilaku)	Pencahayaan (perilaku)
RK 1	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima Tamu dan Menonton TV.		Melepas baju (laki-laki),	Tidak ada.
	Ruang Tidur	Tidur, Istirahat	Di bawah (tanpa tempat tidur)	Tidur di dekat pintu atau jendela	Tidak ada
	Dapur	Memasak, membuat minuman	Duduk di <i>dingklik</i> atau jongkok, berdiri.	Tidak ada	Meracik bumbu dekat pintu.
	Tempat Kerja	Membuat keramik	Duduk di <i>dingklik</i>	Melepas baju (anak laki-laki), kadang-kadang duduk di dekat pintu	Tidak ada
RK 2	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	<ul style="list-style-type: none"> Ruang tamu : Menyimpan peralatan, gudang Ruang keluarga : menonton TV, Tidur. 	Tidak ada	Melepas baju pada saat tidur atau menonton TV	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, tempat menyimpan pakaian yang sudah kering dan siap disetrika	Di tempat tidur, di tikar	Membuka pintu, menggunakan kaos dalam, telanjang dada (laki-laki)	Tidak ada
	Dapur	Memasak, mencuci peralatan dapur (dekat dengan sumur)	Jongkok.	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	Membuat keramik, menerima tamu	Duduk di bangku pada saat menerima tamu, duduk di <i>dingklik</i> pada saat	Melepas baju atau memakai kaos dalam bagi bapak.	Tidak ada

Rumah Kasus	Ruang	Aktifitas	Penataan Perabot (perilaku)	Penghawaan (perilaku)	Pencahayaan (perilaku)
RK 3	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu dan tidur di amben	Tidur diatas amben, duduk di atas amben	Melepas pakaian (laki-laki), <i>ngisis</i> di teras/tempt kerja.	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, istirahat	Tidur di atas tempat tidur	Tidur di bawah jendela.	Tidak ada
	Dapur	Memasak	Jongkok (tidak ada <i>dingklik</i>), berdiri (menyiapkan minuman)	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	Jarang, bahkan tidak pernah digunakan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
RK 4	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu, menonton TV.	Dengan menggelar tikar,	Membuka baju bagi laki-laki, pergi ke teras yang lebih <i>isis</i>	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, merawat bayi.	Duduk di lantai saat merawat bayi, tidur si kasur	Menggunakan kipas, melepas baju bagi laki-laki.	Tidak ada
	Dapur	Memasak, menyiapkan minuman	Jongkok saat memasak, berdiri saat membuat minuman	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	Membuat keramik, berfungsi sebagai teras untuk ngobrol dan lain-lain.	Duduk di <i>dingklik</i> saat membuat keramik	Tidak ada	Tidak ada
RK 5	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu, istirahat, tidur, nonton TV	Menggelar tikar	Memaki pakaian yang tidak panas/tipis, melepas baju bagi laki-laki	Tidak ada

Rumah Kasus	Ruang	Aktifitas	Penataan Perabot (perilaku)	Penghawaan (perilaku)	Pencahayaannya (perilaku)
	Ruang Tidur	Tidur, istirahat	Tidak ada	Tidur dekat pintu, melepas baju bagi laki-laki.	Tidak ada
	Dapur	Memasak, membuat minuman	Jongkok, duduk di <i>dingklik</i> dan berdiri.	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	Membuat keramik	Duduk di <i>dingklik</i>	Tidak ada	Tidak ada
RK 6	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu, menonton TV, tidur, istirahat	Duduk di kursi, menggelar tikar.	Duduk di dekat jendela atau pintu yang terbuka.	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, istirahat.	Tidur di kasur busa.	Tidur di dekat jendela atau dekat fan.	Tidak ada
	Dapur	Memasak, membuat minuman	Berdiri.	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	Membuat keramik	Duduk di <i>dingklik</i>	Tidak ada	Tidak ada
RK 7	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu, menonton TV	Duduk di kursi, tiduran di lantai atau di tempat tidur.	Membuka pintu dan jendela selebar-lebarnya, duduk di dekat pintu dan jendela.	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, istirahat	Di kasur busa tanpa tempat tidur (ruang tidur 2), menggunakan tempat tidur (tempat tidur 1)	Membuka jendela dan pintu dan tidur di dekatnya.	Tidak ada
	Dapur	Memasak, membuat minuman	Duduk di <i>dingklik</i> saat meracik dan berdiri saat memasak.	Memakai pakaian tipis, memakai pakaian dalam wanita (tanpa kebaya)	Tidak ada
	Tempat Kerja	Membuat keramik	Duduk di <i>dingklik</i>	Tidak memakai baju (untuk	Tidak ada

Rumah Kasus	Ruang	Aktifitas	Penataan Perabot (perilaku)	Penghawaan (perilaku)	Pencahayaannya (perilaku)
RK 8	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu, menonton TV.	Duduk di kursi tanpa meja, menggelar tikar	Duduk di dekat pintu yang terbuka	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, istirahat	Ruang tidur 1 : di tempat tidur. Ruang tidur 2 : kasur di lantai	Tidur di dekat jendela dan pintu selalu terbuka	Tidak ada
	Dapur	Memasak, membuat minuman.	Berdiri, sedangkan saat memasak dilakukan dengan jongkon atau memakai dingklik.	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	Membuat keramik	Dengan <i>dingklik</i>	Tidak ada	Tidak ada
RK 9	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu (jarang), tidur (ibu)	Tidur di amben, untuk tempat pakaian yang siap disetrika.	Melepas baju bagi laki-laki.	Tidak ada
	Ruang Tidur	tidur	Tidur di kasur beralas tikar	Melepas baju (laki-laki), tidur dengan pintu terbuka	Tidak ada
	Dapur & tempat kerja	Memasak dan membuat keramik	Jongkok, duduk di <i>dingklik</i>	Melepas baju (laki-laki)	Tidak ada
RK 10	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menerima tamu, menonton TV	Menggelar tikar	Memakai kaos tipis, duduk dekat pintu yang selalu terbuka	Tidak ada
	Ruang Tidur	Tidur, istirahat	Tidur di tempat tidur (ruang tidur 1), kasur dengan alas tikar (ruang tidur 2)	Tidur dekat pintu dan jendela	Tidak ada
	Dapur	Memasak	Jongkok menggunakan alas kayu.	Tidak ada	Tidak ada

Tabel 2. *Adjustment*

Rumah Kasus	Ruang	Penataan Perabot (fisik)	Penghawaan (fisik)	Pencahayaannya (fisik)
RK 1	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Ruang dijadikan tempat parkir motor & sepeda.	Membuka pintu belakang dan pintu tembus untuk mendapatkan <i>cross ventilation</i> .	Tidak memasang kain pada jendela, menyalakan lampu pada malam hari
	Ruang Tidur	Kasur busa disandarkan di dinding, tikar tetap tergelar.	Pintu terbuka pada siang hari.	Menutupi jendela dengan kain supaya tidak silau, memasang genteng kaca, menyalakan lampu pada malam hari.
	Dapur	Menyesuaikan dengan keluasaan ruang.	Tidak terdapat daun pintu.	Tidak terdapat daun pintu.
	Tempat Kerja	Tidak ada	Membuka pintu	Membuka pintu
RK 2	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Sebagai tempat menyimpan peralatan dan sepeda. Pintu selalu tertutup.	Membuka jendela "krepyak".	Memasang kain pada jendela depan, menyalakan lampu pada malam hari
	Ruang Tidur	Tempat tidur sebagai tempat menyimpan pakaian yang sudah kering dan siap disetrika	Membuka pintu (RT 2), menutup dengan kain (RT 1).	membuka pintu (RT 2), menyalakan lampu (RT 1,2).
	Dapur	meletakkan peralatan dapur dekat dengan sumur	Tidak ada	Tidak ada
	Tempat Kerja	<i>Dingklik</i> dan perbot diletakkan pada daerah yang tidak terkena sinar matahari.	memasang dinding pada satu sisi	Tidak ada

Rumah Kasus	Ruang	Penataan Perabot (fisik)	Penghawaan (fisik)	Pencahaya an (fisik)
RK 3	Ruang Tamu dan Ruang keluarga	Bangku berfungsi ganda, selain menerima tamu juga untuk istirahat.	Pintu terbuka	Menyalakan lampu pada malam hari.
	Ruang Tidur	Memakai kain menggantikan pintu, multiplex di tempat tidur supaya tidak terkena serpihan batu bata dan semen.	membuka gordyn.	Jendela dibuka pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Dapur	meletakkan perabot memasak, tempat menyimpan bumbu dan kursi yang difungsikan sebagai meja saling berdekatan	Membuat dinding dari gedheg.	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Tempat Kerja	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
RK 4	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Tidak ada fasilitas menerima tamu,	Menutup pintu saat ada pembakaran keramik,	Memasang genteng kaca, Menyalakan lampu pada malam hari
	Ruang Tidur	Box bayi diletakkan di ruang keluarga, kasur busa disandarkan jika tidak digunakan.	Pintu selalu terbuka	Memasang <i>bovenlicht</i> ,
	Dapur	Meletakkan kompor di bawah (di lantai), meletakkan meja untuk membuat minuman dan menyiapkan makanan dekat dengan rak piring dan gelas.	Membuka pintu dapur.	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Tempat Kerja	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
RK 5	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Meletakkan rak TV, almari pakaian berdekatan	Meletakkan fan	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari

Rumah Kasus	Ruang	Penataan Perabot (fisik)	Penghawaan (fisik)	Pencahayaannya (fisik)
	Ruang Tidur	Hanya meletakkan tempat tidur di ruang tidur tanpa ada perabot lain.	Membuka pintu dan jendela	Tidak memasang kain pada jendela dan pintu. Pada malam hari pengguna ruang menyalakan lampu
	Dapur	meletakkan meja tempat menghidangkan makanan dengan menyiapkan minuman saling berdekatan	meletakkan perabot dekat dengan roaster.	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Tempat Kerja	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
RK 6	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Meletakkan meja dan kursi tamu berdekatan dengan TV, Meja tamu dijadikan tempat meletakkan TV.	Membuka pintu, kecuali malam hari	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Ruang Tidur	Tidak ada	menghidupkan fan, membuka pintu dan jendela.	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Dapur	Meletakkan meja persiapan dan rak piring berdekatan	Tidak ada	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Tempat Kerja	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
RK 7	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Tidak ada	membuat pintu dan jendela sebanyak-banyaknya,	membuat pintu dan jendela sebanyak-banyaknya serta memasang genteng kaca, Menyalakan lampu pada malam hari
	Ruang Tidur	Tidak ada	Pintu yang dibuka	Pemasangan genteng kaca dan <i>bovenlicht</i> . Menyalakan lampu pada malam hari

Rumah Kasus	Ruang	Penataan Perabot (fisik)	Penghawaan (fisik)	Pencahayaan (fisik)
	Dapur	Penggunaan kursi untuk tempat kompor	lubang-lubang <i>gedheg</i> .	pintu yang terbuka, Menyalakan lampu pada malam hari
	Tempat Kerja	Meletakkan <i>dingklik</i> dan <i>perabot</i> pada daerah yang tidak terkena sinar matahari	Memasang tanaman dengan digantung	Menyalakan lampu pada malam hari karena pada malam hari berfungsi sebagai teras.
RK 8	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Meletakkan kursi tamu dekat dengan pintu, meletakkan rak TV dekat dengan kursi tamu.	Membuka kaca jendela dan pemasangan roaster. Menutup kaca ruang tamu dengan multiplex saat sinar matahari sore yang panas masuk ke dalam ruang tamu. Menyalakan lampu pada malam hari	Menutup kaca ruang tamu dengan multiplex saat sinar matahari sore yang panas masuk ke dalam ruang tamu. Menyalakan lampu pada malam hari
	Ruang Tidur	1. RT 1 : meletakkan tempat tidur dekat dengan meja saji, ditata statis 2. RT 2 : hanya meletakkan kasur busa saja.	Membuka jendela dan pintu, memasang roaster, meletakkan tempat tidur dan kasur dekat dengan jendela.	Tidak memasang kain pada jendela, Menyalakan lampu pada malam hari
	Dapur	Membuat sendiri meja racik dan rak piring	Tidak ada.	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
	Tempat Kerja	Meletakkan <i>dingklik</i> dan <i>perbot</i> pada daerah yang tidak terkena sinar matahari	Memasang dinding dari multiplex untuk menghindari sinar matahari sehingga suhu tidak panas.	Memasang dinding dari multiplex untuk menghindari sinar matahari pada waktu kerja, Menyalakan lampu pada malam hari saat berfungsi sebagai teras.
RK 9	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Amben tersebut menjadi multifungsi yaitu sebagai tempat pakaian dan tempat tidur istri, terdapat multiplex untuk menghindari serpihan semen jatuh ke <i>amben</i> .	Membuka pintu pada siang hari	Memasang kain pada jendela untuk mengurangi cahaya langsung masuk ke ruang tersebut, Menyalakan lampu pada malam hari

Rumah Kasus	Ruang	Penataan Perabot (fisik)	Penghawaan (fisik)	Pencahayaan (fisik)
	Ruang Tidur	Hanya meletakkan kasur saja.	Membuka pintu kamar pada siang hari	Pemakaian kain pada jendela. Menyalakan lampu pada malam hari
	Dapur & tempat kerja	Meletakkan <i>dingklik</i> dan <i>perabot</i> pada daerah yang tidak terkena sinar matahari.	Tidak ada	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari
RK 10	Ruang Tamu & Ruang Keluarga	Menggelar tikar	Membuka pintu depan dan belakang pada siang hari supaya udara bisa masuk secara <i>cross ventilation</i>	Tidak memasang kain pada jendela
	Ruang Tidur	Tempat tidur selain berfungsi sebagai tempat untuk tidur juga untuk tempat pakaian yang siap disetrika, memasang multiplex	Membuka jendela pada siang hari.	Tidak memasang kain di jendela, Menyalakan lampu pada malam hari
	Dapur & Tempat Kerja	Menata dapur dengan seadanya, asal bisa memasak.	Tempat kerja yang dindingnya terbuat dari anyaman bambu untuk memenuhi fungsi sebagai daput dibuat sekat dengan bahan multiplex supaya angin tidak mengganggu jalannya proses memasak.	Tidak ada <i>adjustment</i> pada siang hari. Menyalakan lampu pada malam hari

Penyesuaian diri ini mengakibatkan perubahan pada diri seseorang tersebut atau sebaliknya, seseorang akan merubah lingkungan huniannya sesuai dengan kebutuhannya. Perubahan perilaku akibat penyesuaian tersebut kemungkinan akan terjadi dalam rumah baru tersebut. Perubahan tersebut dapat disebabkan oleh tempat maupun lingkungan yang berbeda dari tempat tinggal sebelumnya. Tekanan-tekanan meningkatkan energi dalam dirinya sehingga ia harus mengadakan penyesuaian diri (*coping behavior*) atau menyesuaikan lingkungan untuk kondisi dirinya. Penyesuaian antara individu dengan lingkungan dinamai adaptasi dan bila ada penyesuaian keadaan lingkungan untuk dirinya secara individu dinamai *adjustment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua penduduk mengalami adaptasi dan *adjustment* pada rumah tinggal bantuan pasca gempa. Penyesuaian tersebut paling banyak pada aspek termal (mengatasi panas ruang) pada siang hari yaitu dari aspek fisik dan perilaku, penggunaan perabot yang menjadi perabot multifungsi dan penggunaan ruang menjadi ruang multi fungsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 2000. **Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan**. terjemahan Nurahma Tresani Harwadi. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Gustami, S.P. 1985. **Pola Hidup dan Produk Kerajinan Keramik Kasongan Yogyakarta** (Laporan Penelitian). Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta,
- Heimstra, N.W. & McFarling, L.H. 1974. **Environmental Psychology**. Monterey: Brooks/Cole Publishing Company.
- Hester, Randolph T. 1975. **Neighborhood Space**. Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross.
- Lang, Jon. 1974. **Designing for Human Behavior, Architecture and The Behavioral Sciences**. Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross.
- Lantrip, David B. 1993. **Environmental Constraint of Human Movement: A Case Study of The Effect on Office Worker Environmental Satisfaction and Self-rate Productivity** (Disertation for Doctor of Philosophy). Ann Arbor: The University of Michigan.
- Porteous, J. Douglas. 1977. **Environmental and Behavior: Planning and Everyday Urban Life**. London: Addison-Wesley Publishing Company.
- Sarwono, Sarlito W. 1992. **Psikologi Lingkungan**. Jakarta: Grasindo.
- Sukmana, Oman. 2003. **Dasar-dasar Psikologi Lingkungan**. Malang: Bayu Media & UMM Press.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Gempa_bumi_Yogyakarta_Mei_2006

